

DOI 10.35264/1996-2274-2019-2-88-93

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ

М.В. Демченко, зам. рук. ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации» (Финуниверситет), Financial University, канд. юрид. наук, доцент, MVDemchenko@fa.ru

А.Д. Шведова, ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»

Рецензент: **В.К. Шайдуллина**

В статье рассматривается правовой статус киберспорта в российском законодательстве. Логически и экономически обосновывается необходимость определения статуса киберспорта российским законодательством, даны рекомендации российскому законодательству. Приводится анализ правового регулирования деятельности, связанной с организацией и проведением соревнований по киберспорту на мировом уровне. Представлено сравнение законодательного регулирования индустрии киберспорта в Европе, Азии, Америке.

Ключевые слова: киберспорт, индустрия киберспорта, киберспортсмены, компьютерные игры, спортивное право, спорт.

LEGAL REGULATION OF CYBERSPORT IN RUSSIA AND ABROAD

M.V. Demchenko, Deputy Head of Department, Financial University Under the Government of the Russian Federation, Doctor of Law, Associate Professor, MVDemchenko@fa.ru

A.D. Shvedova, Financial University under the Government of the Russian Federation

The article deals with the legal status of eSports in the Russian legislation. The necessity of determining the status of eSports in Russian legislation is logically and economically justified, recommendations are given to Russian legislation. An analysis of the legal regulation of activities related to the organization and holding of competitions in e-sports at the world level is given. A comparison of the legislative regulation of the industry of eSports in Europe, Asia and America is presented.

Keywords: Cybersport, eSports industry, eSports players, computer games, sports law, sports.

Введение

В настоящее время можно с уверенностью отметить стремительный рост компьютерных технологий, распространение глобальной сети Интернет во всех сферах жизнедеятельности человека. Количество пользователей Интернета в 2018 г. достигло 4,021 млрд человек [13]. В течение прошлого года ежедневно чуть менее 1 млн человек впервые открывали для себя социальные сети – это более чем 11 новых пользователей в секунду.

В условиях активной цифровизации жизнь людей подвержена существенным изменениям. Следствием этого процесса является и изменение законодательства [6, 15]. Как отмечают исследователи WeAreSocial и Hootsuite, в скором будущем Интернет станет основным пространством взаимодействия людей [7, 13], хотя, как отмечается, это влечет и появление определенных рисков [8, 9].

Все вышеперечисленные аспекты обуславливают стремительное развитие компьютерных игр и появление нового вида спорта – киберспорта. Говоря о компьютерных играх, человек четко представляет себе определенную картинку на мониторе компьютера, экране телевизора или смартфона и персонажей, которые являются объектом игры. В таком случае игра становится «продолжением» человека, давая ему определенные возможности в виртуальной реальности.

Методика исследования

Объект исследования – общественные отношения, возникающие в процессе становления и развития киберспорта в России и в отдельных зарубежных странах. Предмет исследования – взгляды российских и зарубежных ученых на правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом.

Эмпирическую базу исследования составили научные публикации отечественных и зарубежных ученых в области темы исследования.

Методологической основой исследования служит комплекс общенаучных (анализ, синтез, дедукция, индукция) и частных методов познания. Достоверность и обоснованность результатов, полученных в ходе исследования, достигаются за счет комплексного применения методов исследования в их взаимосвязи и взаимообусловленности.

Обсуждение

Понятие киберспорта может быть трактовано как соревнование человека или группы людей друг с другом с использованием компьютерного моделирования той или иной виртуальной реальности.

Свою историю киберспорт берет с 1997 г., но признание и экономическую поддержку он начал получать только в последние 5 лет. Россия признала киберспорт официальным видом спорта в 2001 г. Однако в 2006 г. он был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что не соответствовал критериям [12].

На настоящий момент правовое регулирование киберспорта в Российской Федерации осуществляется слабо – лишь на подзаконном уровне, хотя при этом киберспорт является объектом активного инвестирования. По данным аналитической компании Baird Equity Research, к 2020 г. прибыль от инвестиций в киберспорт составит 1,8 млрд долл [12].

Высокий доход привлекает большое количество как желающих вкладывать деньги в развитие данной сферы, так и желающих развивать ее: создателей компьютерных программ, владельцев спортплощадок и, конечно, киберспортсменов. Все это определяет возникновение новых правовых отношений: трудовых, финансовых, гражданско-правовых и т. д.

Все вышеперечисленные аспекты обуславливают актуальность исследования киберспорта как нового направления деятельности человека (экономической, интеллектуальной).

Целью исследования является определение правового статуса киберспорта в России и разработка возможных изменений в нем. Достижение поставленной цели потребовало решения следующих задач:

- определение норм, регулирующих в России отношения, возникающие в данной сфере;
- анализ законодательного регулирования и правового положения киберспорта за рубежом;
- анализ отношений, возникающих между субъектами киберспорта;
- изучение рынка, на котором происходит взаимодействие субъектов деятельности.

Первая компьютерная игра Pong была выпущена американской компанией Atari в 1972 г., и именно этот год считается датой возникновения игр. Pong стала своего рода прародителем современных видеоигр, несмотря на ее примитивность [4].

Стремительное развитие сети Интернет и широкое вовлечение людей в любительские команды по компьютерным играм обусловили популярность сетевых игр и постепенное формирование киберспорта. Уже в 1997 г. появилась профессиональная лига по компьютерному спорту – Cyberathlete Professional League (CPL).

Организаторы лиги преследовали несколько целей, в первую очередь – представление компьютерного спорта во всех его красках (анимация, звуковые эффекты, графика и т. д.), а также привлечение новых участников: игроков (киберспортсменов), инвесторов и т. д. Под руководством CPL организовывалось множество соревнований, тем самым организаторы анонсировали новые компьютерные игры и привлекали спонсоров.

В настоящее время соревнования по киберспорту стали привычным видом турниров. Благодаря им компьютерный спорт превратился в отдельную индустрию (наличие собственных финансирования, трансферов, рейтингов, инфраструктуры, трансляций и, конечно, знаменитостей).

Другим мировым организатором чемпионатов по киберспорту стали World Cyber Games (WCG, мировые киберигры). Став своеобразным аналогом Олимпийских игр, WGG разработали свои правила и регламент, что позволило отрегулировать порядок проведения соревнований, правила определения победителей и т. д. [4].

Активная пропаганда киберспорта не осталась без внимания правительств большинства стран мира. Законодательные органы государств предпринимают попытки урегулировать отношения, возникающие в данной сфере, но из-за интенсивного развития данной индустрии сделать это удается далеко не каждому государству. В настоящее время основываются ассоциации и федерации киберспорта, деятельность которых в первую очередь направлена на защиту прав и интересов игроков, их юридическую и экономическую защиту.

Сегодня киберспорт является наиболее популярным спортивным направлением, крупнейшей индустрией развлечения и набирающим обороты мощным бизнес-сектором. Общая выручка компаний, работающих в сфере киберспорта по всему миру, в 2017 г. выросла на 33% – до 655 млн долл., в 2018 г. она росла еще быстрее и к концу года увеличилась на 38,2% – до 906 млн долл., а в 2021 г. превысит 1,6 млрд долл. Самые большие в мире киберспортивные рынки – в Северной Америке (прогноз в 2018 г. – 345 млн долл.), Китае (164 млн долл.), Южной Корее. В России в 2017 г. компьютерные игры стали лидером по объему выручки (около 38 млн долл.) на рынке киберспорта среди исследованных европейских стран. По итогам 2018 г. – рост на 18%, до 45 млн долл., в 2019 г. – почти до 53 млн долл. Все же, невзирая на столь активное развитие киберспорта как экономического института, его правовое поле по-прежнему нуждается в тщательной разработке [10].

Как отмечалось выше, регулирование деятельности, связанной с киберспортом, в России осуществляется только на подзаконном уровне: Постановление Правительства РФ от 30.12.2015 № 1493 (ред. от 13.10.2017) «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016–2020 годы»; «Правила вида спорта «компьютерный спорт» (утв. Приказом Минспорта России от 09.10.2017 № 881), разработанные с учетом правил и технических регламентов Международной федерации компьютерного спорта (The International e-Sports Federation). В соответствии с данными документами (а именно – последними указанными) компьютерный спорт (киберспорт – от англ. cybersport, e-Sport) можно определить как вид спорта, представляющий соревновательную деятельность, специальную практику подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [2].

Другим органом регулирования деятельности отношений, возникающих в сфере киберспорта, является Федерация компьютерного спорта России (ФКС). С позиции законодательства, ФКС (ст. 2 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации») представляет собой общественную организацию, созданную на основе членства, целями которой являются развитие одного или нескольких видов спорта (в силу факта о том, что киберспорт представляет собой спортивное направление, а киберфутбол, признанный в России в 2017 г. официальным видом спорта, являет

собой вид киберспорта), их пропаганда, организация, а также проведение спортивных мероприятий и подготовка спортсменов – членов спортивных сборных команд [11].

ФКС России создана в начале 2014 г., и основная деятельность ее направлена прежде всего на развитие и популяризацию в Российской Федерации киберфутбола как спорта; проведение локальных, региональных, всероссийских кубков и чемпионатов по киберфутболу и других всероссийских и международных соревнований на территории Российской Федерации и вне ее «юрисдикции» [11].

В 2001 г. киберспорт был включен во Всероссийский реестр видов спорта [1, 2], но через несколько лет был исключен из Всероссийского реестра видов спорта из-за того, что он не соответствовал следующим требованиям: не был развит более чем в половине субъектов РФ; также отсутствовали зарегистрированные в установленном порядке общероссийские физкультурно-спортивные объединения [3]. В данных условиях киберспорт не считался официальным видом спорта в РФ до 2016 г., а уже в 2017 г. его признали олимпийским видом спорта второго порядка, и более того, МОК допустил включение киберспорта в программу Олимпийских игр 2024 г. [10].

Что же касается зарубежного опыта законодательного регулирования киберспорта, то здесь существует множество факторов, влияющих на правовую базу: уровень развития экономики и технологического прогресса, стратегические направления в политике государства, доступ к техническим средствам у населения, государственная поддержка индустрии киберспорта и т. д.

Так, например, в Южной Корее киберспорт является национальным достоянием наравне с другими видами спорта. В 2001 г. было принято решение создать Korean e-SportsPlayers Association (KeSPA, Национальная ассоциация электронного спорта). Появились трансляции по национальному телевидению и интернет-трансляции. Сегодня в стране существует свыше 25 тыс. онлайн-баров, где люди могут наблюдать за игровым процессом или проводить соревнования между собой [4].

Помимо этого, в Южной Корее существуют льготы при поступлении в университет – профессиональные киберспортсмены могут быть зачислены вне конкурса. Это нововведение действует уже последние четыре года. Корея стала первой страной, решившей выдавать киберспортсменам визы профессиональных спортсменов. В декабре ее получил Ким Дон Хван, также известный как viOLet, играющий в StarCraft 2 [5].

Страной с самым строгим законодательством, касающимся киберспорта, сегодня считается Германия. В 2002 г. был принят Закон о защите молодых людей (PYPA), который призван уберечь население в возрасте от 14 до 25 лет от влияния неуместного видеоконтента (сцены насилия, жестокости, пропаганды наркотических и психотропных средств, проституции и т. д.), в том числе и в играх. Согласно закону видеоигра не может появиться в открытом доступе у населения, пока государственными органами не будет определена возрастная категория, способная приобрести данную компьютерную игру [4, 7].

Власти США также ограничили возможность доступа к видеоиграм для определенных возрастных категорий. В 1994 г. был вынесен на обсуждение законопроект под названием «Закон о рейтинге видеоигр». Согласно этому законопроекту была создана организация Entertainment Software Rating Board (ESRB, Рейтинги Ассоциации оценки развлекательного программного обеспечения). Целью данной организации является предоставление рейтинга для видеоигровой продукции с разбиением на возрастные группы [4, 8].

Примечательно то, что сбыт компьютерных игр не всегда регулировался на законодательном уровне. Продажа данного товара никак не ограничивалась вплоть до начала XX в. в большинстве стран Европы, в Америке, Азии. Такое стремление властей регламентировать индустрию киберспорта обеспечено экономическими (высокий доход, получаемый составителями игр и организаторами мероприятий), политическими (угроза терроризма), социальными (необходимость защиты прав субъектов киберспорта) и иными причинами.

Заключение

Таким образом, в современной мировой экономике бюджет индустрии киберспорта превышает десятки миллиардов долларов, что обуславливает интенсивное развитие данной сферы.

Каждое государство подходит по-разному к законодательному регулированию киберспорта: в одних странах он является национальным достоянием и пользуется активной поддержкой со стороны государства, в то время как в других странах власти с опаской относятся к распространению компьютерных игр и пытаются ограничить их пагубное воздействие на определенные категории населения (дети, подростки, люди с неокрепшей психикой)

Вместе с тем далеко не все страны имеют нормативно-правовую базу, регулирующую деятельность индустрии видеоигр. Так, в России нет единого законодательства в сфере компьютерных игр. В связи с чем авторы предлагают:

- на уровне законодательства определить понятие «киберспорт», его правовой статус, принадлежность к виду человеческой деятельности (спорт/спортивное направление);
- определить круг лиц, способных выступать субъектами в отношениях, возникающих в данной индустрии;
- регламентировать и контролировать деятельность государственных и общественных организаций, связанных с организацией и проведением соревнований по киберспорту;
- разработать профессиональные стандарты для работников данной сферы.

Список литературы

1. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания». URL: <http://docs.cntd.ru/document/902069864> (дата обращения: 30.05.2019).
2. Приказ Росспорта от 12.03.2004 № 226 «О признании нового вида спорта – компьютерный спорт». URL: <https://www.lawmix.ru/expertlaw/139081> (дата обращения: 30.05.2019).
3. Приказ Росспорта от 04.07.2006 № 414 «О компьютерном спорте». URL: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=370681#040366592253362765> (дата обращения: 30.05.2019).
4. Астахов А.В., Козырь Н.С. Зарубежный опыт регулирования деятельности компаний – производителей видеоигр // Научные труды КубГТУ. 2016. № 6. С. 227–233.
5. Буянова А.В., Петров В.Е. Киберспортсмены – особенности трудового статуса // Пробелы в российском законодательстве: юрид. журнал. 2015. № 5. С. 97–100.
6. Гостев А.А. Правовое регулирование сделок с землей: зарубежный опыт // Инноватика и экспертиза. 2019. № 1 (26). С. 85.
7. Гостев А.Н. Гибридная война: практика, проблемы безопасности // Инноватика и экспертиза. 2019. № 1 (26). С. 141–150.
8. Гостев А.Н. Подготовка людских мобилизационных ресурсов для комплектования армии США: анализ традиций // Инноватика и экспертиза. 2018. Вып. 3 (24). С. 151–167.
9. Кибакин М.В. Социальная диагностика рисков в информационно-телекоммуникационной сети Интернет: сочетание современных технологий и традиционных методов // Инноватика и экспертиза. 2019. № 1 (26). С. 130–138.
10. Сутырина Е.В. Деятельность федерации киберспорта в РФ // Отечественная юриспруденция. 2018. С. 12–17.
11. Сутырина Е.В. Киберспорт: право и бизнес // Отечественная юриспруденция. 2019. С. 13–19.
12. Турбин И.А. Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая // Инновационная наука. 2015. № 12. С. 295–297.
13. Интернет 2017–2018 в мире и в России: статистика и тренды. URL: <https://www.web-canare.ru/business/internet-2017-2018-v-mire-i-v-rossii-statistika-i-trendy> (дата обращения: 07.03.2019).
14. Правила вида спорта «компьютерный спорт» (утв. Приказом Минспорта России от 09.10.2017 № 881). URL: <http://www.minsport.gov.ru> (дата обращения: 07.03.2019)

15. Чубукова С.Г. Становление информационного общества и цифровой экономики в России: направления развития законодательства // *Инноватика и Экспертиза*. 2019. № 1 (26). С. 60–70.

References

1. *Prikaz Goskomsporta RF ot 25.07.2001 No. 449 «O vvedenii vidov sporta v gosudarstvennyye programmy fizicheskogo vospitaniya»* [Order of the State Sports Committee of the Russian Federation of July 25, 2001 No. 449 «On the Introduction of Sports in the State Programs of Physical Education»]. Available at: <http://docs.cntd.ru/document/902069864> (appeal date: 30.05.2019).
2. *Prikaz Rossporta ot 12.03.2004 No. 226 «O priznanii novogo vida sporta – komp'yuternyy sport»* [Order of Rosspport of March 12, 2004 No. 226 «On the recognition of a new sport – computer sports»]. Available at: <https://www.lawmix.ru/expertlaw/139081> (appeal date: 05.05.2019).
3. *Prikaz Rossporta ot 04.07.2006 No. 414 «O komp'yuternom sporte»* [Order of Rosspport of 04.07.2006 No. 414 «On computer sports»]. Available at: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=370681#040366592253362765> (appeal date: 05.05.2019).
4. Astakhov A.V., Kozyr N.S. (2016) *Zarubezhnyy opyt regulirovaniya deyatel'nosti kompaniy – proizvoditeley videoigr* [Foreign experience in regulating the activities of companies producing video games] *Nauchnye trudy KubGTU* [Scientific works of KubGTU]. No. 6. P. 227–233.
5. Buyanova A.V., Petrov V.E. (2015) *Kybersportsmeny – osobennosti trudopravovogo statusa* [Cybersportsmen – Peculiarities of Labor and Legal Status] *Probely v rossiyskom zakonodatel'stve: yurid. zhurnal* [Gaps in Russian legislation: jurid. magazine]. No. 5. P. 97–100.
6. Gostev A.A. (2019) *Pravovoe regulirovanie sdelok s zemley: zarubezhnyy opyt* [Legal regulation of transactions with the land: foreign experience] *Innovatika i ekspertiza* [Innovatics and expert examination]. No. 1 (26). P. 85.
7. Gostev A.N. (2019) *Gibridnaya vojna: praktika, problemy bezopasnosti* [Hybrid war: practice, security problems] *Innovatika i ekspertiza* [Innovatics and expert examination]. No. 1 (26). P. 141–150.
8. Gostev A.N. (2018) *Podgotovka lyudskikh mobilizatsionnykh resursov dlya komplektovaniya armii SShA: analiz traditsiy* [Preparation of human mobilization resources for recruiting the US army: an analysis of traditions] *Innovatika i ekspertiza* [Innovatics and expert examination]. Vol. 3 (24). P. 151–167.
9. Kibakin M.V. (2019) *Sotsial'naya diagnostika riskov v informatsionno-telekommunikatsionnoy seti Internet: sochetanie sovremennykh tekhnologiy i traditsionnykh metodov* [Social diagnostics of risks in the information and telecommunication network Internet: a combination of modern technologies and traditional methods] *Innovatika i ekspertiza* [Innovatics and expert examination]. No. 1 (26). P. 130–138.
10. Sutyryna E.V. (2018) *Deyatel'nost' federatsii kibersporta v RF* [The activities of the e-sports federation in the Russian Federation] *Otechestvennaya yurisprudentsiya* [Domestic jurisprudence]. P. 12–17.
11. Sutyryna E.V. (2019) *Kybersport: pravo i biznes* [Cybersport: Law and Business] *Otechestvennaya yurisprudentsiya* [Domestic jurisprudence]. P. 13–19.
12. Turbin I.A. (2015) *Razvitie kibersportivnoy industrii i ee ekonomicheskaya sostavlyayushchaya* [The development of cybersport industry and its economic component] *Innovatsionnaya nauka* [Innovation science]. No. 12. P. 295–297.
13. *Internet 2017–2018 v mire i v Rossii: statistika i trendy* [Internet 2017–2018 in the world and in Russia: statistics and trends]. Available at: <https://www.web-canape.ru/business/internet-2017-2018-v-mire-i-v-rossii-statistika-i-trendy> (appeal date: 07.03.2019).
14. *Pravila vida sporta «komp'yuternyy sport» (utv. Prikazom Minsporta Rossii ot 09.10.2017 No. 881)* [Rules of the sport «computer sports» (approved by the Order of the Ministry of Sports of Russia dated 09.10.2017 No. 881)]. Available at: <http://www.minsport.gov.ru> (appeal date: 07.03.2019).
15. Chubukova S.G. (2019) *Stanovlenie informatsionnogo obshchestva i tsifrovoy ekonomiki v Rossii: napravleniya razvitiya zakonodatel'stva* [The formation of the information society and the digital economy in Russia: directions for the development of legislation] *Innovatika i ekspertiza* [Innovatics and expertise]. No. 1 (26). P. 60–70.